

# HEAT

RÈGLES

**LISEZ CE LIVRET D'ABORD !**

Il vous apprendra toutes les règles du jeu de base.

Nous vous recommandons de jouer quelques courses en suivant ces règles avant d'essayer les règles avancées et le système de Championnat que vous trouverez dans l'autre livret.

ASGER HARDING GRANERUD  
DANIEL SKJOLD PEDERSEN

DAYS OF  
WONDER






**D**es vagues de chaleur se dégagent de la piste, obscurcissant le premier virage. Vous ajustez vos lunettes alors que le soleil brille sur le chrome des voitures de course qui se mettent lentement en position autour de vous. Le murmure de la foule, le claquement des drapeaux dans le vent, le doux grondement de votre moteur, un ciel bleu d'été, c'est le calme avant la tempête alors que vous attendez, en pole position. Le compte à rebours commence et des rugissements profonds fendent l'air lorsque les bolides s'élancent; le Grand Prix est lancé. La poussière et le vent s'engouffrent dans votre casque alors que vous entrez dans le premier virage. Poussant votre moteur à fond, vous manquez de partir en tête-à-queue, mais vous redressez la situation et franchissez le virage en première position. Vous avez réussi !


**IL N'Y A PAS DE RÉCOMPENSE  
SI VOUS FRANCHISSEZ LA LIGNE D'ARRIVÉE  
DANS UNE VOITURE IMPECCABLE ALORS...**

**PIED AU PLANCHER !!!**


## Matériel

Voici les éléments de jeu dont vous aurez besoin pour vos premières parties. Vous pouvez laisser les autres dans la boîte pour l'instant. Ils seront décrits dans l'autre livret.

 Ce livret de règles


 2 plateaux grand format recto/verso  
(USA, France, Grande-Bretagne et Italie)



 6 tableaux de bord aux couleurs des joueurs


 72 cartes Vitesse (12 par joueur)




 18 cartes Amélioration de départ (3 par joueur)




 37 cartes Stress

 48 cartes Heat



 6 leviers de vitesse aux couleurs des joueurs



 6 bolides aux couleurs des joueurs





## But du jeu

Dans Heat, chaque joueur contrôle un bolide lancé dans une course autour d'un circuit. Au début de chaque manche, vous sélectionnez le rapport dans lequel vous êtes, ce qui impose le nombre de cartes que vous pouvez jouer. La somme des valeurs de ces cartes détermine la vitesse de votre voiture et vous vous déplacez d'autant de cases, essayant d'atteindre la tête de la course.

Si vous jouez à un jeu de course, c'est que vous aimez la vitesse et vous essayez de jouer vos grosses cartes aussi souvent que possible. Méfiez-vous cependant des pièges du circuit qui mettront vos compétences de pilote à rude épreuve : si vous ne respectez pas la vitesse limite des virages, votre moteur va commencer à surchauffer. Poussez trop fort, et vous risquez le tête-à-queue. Gérez votre vitesse et prenez soin de votre moteur si vous voulez prétendre au podium.

## Mise en place

- Placez le plateau **1** au centre de la table (Pour votre partie d'apprentissage, utilisez le circuit USA. Vous pouvez aussi faire une course sur un seul tour de circuit au lieu des deux indiqués sur le plateau).
- Chaque joueur choisit une couleur et prend la voiture, le tableau de bord, le levier de vitesse et les 12 cartes Vitesse correspondants. Chaque joueur prend aussi les 3 cartes Amélioration de départ de sa couleur.
- Vérifiez sur le plateau **2** le nombre de cartes Heat et de cartes Stress que chaque joueur doit ajouter à sa voiture (en général, 6 cartes Heat et 3 cartes Stress, nous utiliserons donc ces valeurs ci-dessous).
- Placez votre tableau de bord devant vous **3**. Mélangez ensemble vos 12 cartes Vitesse, 3 cartes Amélioration de départ et 3 cartes Stress et placez le paquet obtenu face cachée sur l'emplacement de gauche du tableau de bord **4**. Placez les 6 cartes Heat face visible sur votre Moteur (l'emplacement du milieu) **5** et votre levier de vitesse sur le 1<sup>er</sup> rapport **6**.
- Placez le reste des cartes Stress face visible près du plateau pour former une réserve **7**.
- Constituez la grille de départ en y plaçant les voitures participant à la course une par une, au hasard, dans l'ordre des positions. Cela déterminera l'ordre de jeu pour la première manche **8**.
- Piochez 7 cartes pour constituer votre main de départ. Vous êtes prêts à jouer !

*Si vous êtes un pilote expérimenté et jouez contre des débutants, vous pouvez retirer une ou deux cartes Heat de votre voiture pour compenser.*





# Jouer une manche

Heat se joue en manches successives. Dans chacune de ces manches, tous les joueurs vont TOUJOURS effectuer 4 étapes :

- 1 - choisir un rapport,
- 2 - jouer des cartes,
- 3 - déplacer leur voiture,
- 9 - piocher pour revenir à 7 cartes en main.

Ces étapes obligatoires sont signalées par l'icône . Les autres étapes (4-8) dépendent de certaines situations et ne s'appliqueront pas toujours à vous.

Tous les joueurs font les étapes 1 et 2 en même temps (faites-les dans l'ordre, mais sans attendre les autres). Une fois que tout le monde a effectué ces 2 étapes, on passe aux étapes 3 à 9. Répétez cette séquence jusqu'à ce que toutes les voitures aient terminé la course (vérifiez le nombre de tours de circuit à effectuer sur le plateau que vous utilisez).



## 1. Choix d'un rapport

Commencez par vérifier dans quel rapport votre voiture se trouvait à la manche précédente puis décidez si vous souhaitez rester dans le même rapport, passer au rapport supérieur ou passer au rapport inférieur.

**Note :** Vous pouvez aussi déplacer votre levier de deux positions vers le haut ou le bas, mais au prix d'une surchauffe, comme expliqué dans le chapitre Cartes Heat en page 7.



## 2. Programmation

Votre rapport actuel détermine exactement le nombre de cartes que vous devez jouer depuis votre main. Le 1<sup>er</sup> rapport signifie que vous devez jouer une carte, le 2<sup>e</sup> deux cartes, et ainsi de suite. Gardez les cartes jouées (1 à 4) face cachée dans votre zone de jeu.

Une fois que tout le monde a effectué les étapes 1 et 2, on passe à l'étape 3 : Révélation et déplacement.

Dans l'ordre de la piste, en commençant par la voiture en tête, chaque joueur va alors effectuer ses étapes 3 à 9 complètement avant de passer la main au joueur suivant.







### 3. Révélation et déplacement

Révélez les cartes dans votre zone de jeu pour que leurs valeurs soient visibles, puis additionnez toutes les valeurs pour déterminer votre vitesse. Avancez votre voiture d'exactly le nombre de cases sur la piste. Placez toujours votre voiture sur l'emplacement le plus proche de la ligne de course, s'il est disponible.




 Il est toujours possible de traverser des cases occupées par des voitures, même lorsqu'il semble que la piste est bloquée. Cependant, si vous terminez votre mouvement dans une case où il y a des voitures sur tous les emplacements, il y a blocage et vous devez placer votre voiture dans le premier espace avec un emplacement libre (aussi près de la ligne de course que possible) derrière les voitures qui ont bloqué la vôtre.

 S'il y a plusieurs voitures dans la même case, celle qui est plus **proche de la ligne de course** est considérée comme étant devant.



### Stress


Tous les joueurs commencent avec trois cartes Stress mélangées dans leur paquet, et vous finirez par les ajouter à votre main. Les cartes Stress représentent de brefs moments de déconcentration lors du pilotage.



Chaque fois que vous jouez une carte Stress  pour vous en débarrasser, vous appliquez une vitesse inconnue comprise entre 1 et 4.

Déterminez cette vitesse en retournant la carte supérieure de votre paquet.

 Si c'est une carte Vitesse  ajoutez-la à vos cartes jouées cette manche.

 Si ce n'est pas une carte Vitesse, mettez-la immédiatement dans la défausse et continuez à retourner des cartes jusqu'à ce que vous trouviez une carte Vitesse.

Faites cela pour chaque carte Stress que vous avez jouée. Ce processus est exécuté avant de passer à l'étape Adrénaline.

### 4. Adrénaline

*Ne s'applique à vous que si vous étiez en dernière position au début de la manche (ou dans une des 2 dernières positions dans une course avec au moins 5 voitures au départ).*



À chaque manche, **un ou deux retardataires** peuvent bénéficier de l'adrénaline. Si vous avez de l'adrénaline, vous pouvez augmenter votre vitesse de 1 (déplacer votre voiture d'une case supplémentaire) avant ou après votre boost (voir ci-dessous). Vous avez également accès à 1 Refroidissement supplémentaire. Vous pouvez utiliser ces deux avantages pendant votre étape de Réaction.

*Vous révélez ces cartes.*



*Pour chaque carte Stress jouée, retournez des cartes de votre paquet et défaussez-les jusqu'à trouver une carte Vitesse. Cette carte est alors placée sur la carte Stress qu'elle remplace.*

*Dans cet exemple, vous défaussez 2 cartes Heat, une carte Stress et une Amélioration de départ. Votre vitesse finale est 8.*

**Note :** Il n'est pas possible de conserver les avantages de l'adrénaline pour une manche ultérieure.

### 5. Réaction

*Ne s'applique à vous que si vous avez accès à des symboles grâce à des cartes que vous avez jouées (dans le module Atelier) à l'adrénaline ou à votre rapport actuel.*




Dans cette étape, vous pouvez activer les symboles auxquels vous avez accès **dans l'ordre que vous voulez**. En général, vous avez accès aux symboles de votre rapport actuel ou grâce à l'adrénaline, mais dans le module Atelier, vous pouvez également accéder aux symboles des cartes jouées. Les symboles auxquels vous avez accès dans le jeu de base sont Refroidissement et Boost.



## Refroidissement

Le Refroidissement est un aspect important du jeu car il vous permet de prendre une carte Heat de votre main et de la remettre dans votre Moteur (afin de pouvoir utiliser à nouveau cette carte Heat). Le nombre dans le symbole Refroidissement indique combien de cartes Heat vous pouvez déplacer de cette façon. Vous avez accès au Refroidissement de plusieurs façons, mais la plus courante est de piloter dans le 1<sup>er</sup> rapport (Refroidissement 3) ou le 2<sup>e</sup> (Refroidissement 1).

## Boost

Vous pouvez booster une fois par manche pour augmenter votre vitesse. Si vous décidez de booster, payez 1 Heat (p. 7 : cartes Heat) pour retourner la carte supérieure de votre paquet jusqu'à ce que vous tiriez une carte Vitesse  (défaussez toutes les autres cartes comme vous le faites lorsque vous jouez des cartes Stress). Déplacez votre voiture en conséquence.

*Note : Booster augmente votre Vitesse lors de l'étape de Franchissement de virage.*

## 6. Aspiration

*Ne s'applique à vous que si vous terminez votre déplacement à côté ou derrière une autre voiture.*



L'Aspiration est facultative et disponible si vous atterrissez à côté d'une autre voiture, ou dans une case derrière une ou plusieurs voitures. Si vous choisissez d'en bénéficier, vous avancez de 2 cases.

*Note : L'Aspiration N'augmente PAS votre Vitesse lors de l'étape de Franchissement de virage.*

## 7. Franchissement de virage

*Ne s'applique à vous que si vous avez traversé une Ligne de virage pendant cette manche.*




Si vous avez franchi un virage pendant cette manche (en traversant une Ligne de virage), vous **devez** maintenant vérifier si votre Vitesse totale pour la manche dépasse la vitesse limite de ce virage.

-  Si votre Vitesse totale pour cette manche est inférieure ou égale à la vitesse limite, rien ne se passe.
-  Si elle est supérieure, il y a surchauffe et vous devez payer autant de Heat que la différence entre votre Vitesse et la vitesse limite (p. 7 : cartes Heat).

*Note : Si vous franchissez plusieurs virages lors de la même manche, vous devez payer pour chacun d'entre eux séparément, en commençant par le premier que vous avez franchi.*

## Tête-à-queue

Si vous n'avez pas assez de cartes Heat pour payer, vous payez tout ce que vous pouvez puis partez en tête-à-queue :

-  Reculez votre voiture jusqu'à la première case avec un emplacement disponible avant le virage pour lequel vous n'avez pas pu payer.
-  Ajoutez à votre main une carte Stress supplémentaire si vous êtes en 1<sup>er</sup> ou 2<sup>e</sup> rapport ou deux cartes si vous êtes en 3<sup>e</sup> ou 4<sup>e</sup> rapport.
-  Positionnez votre levier de vitesse sur le 1<sup>er</sup> rapport.

## 8. Défausse

*Cette étape est optionnelle.*

Vous pouvez défausser des cartes de votre main si vous ne souhaitez pas les conserver pour les manches suivantes. Placez les dans votre pile de défausse, face visible. Notez que personne ne peut regarder le contenu des piles de défausse. Seule la carte du dessus est connue de tous.

*Note : Vous ne pouvez pas choisir de défausser de cartes Stress ou Heat (y compris les cartes Amélioration).*

*Cette carte ne peut pas être défaussée*

## 9. Reconstitution de la main

*Cette étape est obligatoire.*

Prenez toutes les cartes de votre zone de jeu et placez-les sur votre pile de défausse, puis piochez des cartes jusqu'à en avoir 7 en main. Le joueur suivant peut alors effectuer ses étapes 3 à 9.

## Paquet épuisé

À tout moment, si vous devez piocher ou retourner des cartes et qu'il n'y en a plus dans le paquet, mélangez immédiatement votre défausse et placez-la face cachée en tant que nouveau paquet. Puis piochez ou retournez les cartes qui vous manquaient.

Si cela se produit à un autre moment pendant la manche (avant cette étape finale de reconstitution de la main), ne remettez pas les cartes de votre zone de jeu dans le paquet, car elles n'ont pas encore été défaussées.



## Cartes Heat



Pendant toute la course, les cartes Heat vous permettent d'aller plus vite dans les lignes droites et dans les virages. Pour se faire, elles passent de votre Moteur à votre défausse. Plus tard, elles seront mélangées dans votre paquet et atteindront votre main. La seule façon de se débarrasser de ces cartes et de les remettre dans le Moteur est le refroidissement, généralement en se positionnant

dans les bas rapports. Ce cycle signifie que la même carte Heat peut être utilisée plusieurs fois pendant une course, en fonction de la rapidité à laquelle vous l'utilisez, la piochez et la refroidissez à nouveau.

Les cartes Heat ne peuvent pas être défaussées ni jouées depuis votre main. En fait, elles réduisent la taille de votre main en la remplissant de cartes inutilisables.

### Surchauffe

À chaque fois que vous devez payer un Heat, vous devez prendre une carte Heat de votre Moteur et la placer sur votre défausse. Si vous n'avez pas de Heat disponible dans votre Moteur, vous ne pouvez pas booster. Si vous n'avez pas assez de cartes Heat pour payer un franchissement de virage, vous partez en tête-à-queue (p. 6).

## Sauter un rapport

Si pendant l'étape 1 : Choix d'un rapport, vous voulez déplacer votre levier de vitesse d'un cran supplémentaire vers le haut ou vers le bas (par exemple entre les rapports 1&3 ou 2&4), vous devez payer 1 Heat immédiatement. Comme tout le monde change de rapport en même temps, annoncez simplement que vous le faites, payez le Heat et déplacez votre levier de vitesse en conséquence.



## Main brûlante

Dans de rares cas, vous pouvez vous retrouver avec tellement de cartes Heat en main que vous n'avez plus assez de cartes jouables pour le rapport dans lequel vous vous trouvez. Si cela se produit, utilisez autant de cartes jouables que possible et complétez avec des cartes Heat.


Dans ce cas, votre voiture ne bouge pas pendant cette manche. Déplacez plutôt votre levier de vitesse sur le 1<sup>er</sup> rapport, défaussez les cartes qui se trouvent dans votre zone de jeu et passez directement à l'étape 9 (Reconstitution de la main).

## Victoire !

Vous remportez la course (et la partie) si votre voiture est la première à franchir la ligne d'arrivée après le nombre de tours de circuit indiqué sur le plateau. Si deux voitures ou plus terminent lors de la même manche, la victoire va à la voiture qui est la plus en avance (celle qui occupe l'emplacement le plus proche de la **Ligne de course** si deux voitures se retrouvent côte à côte).

**Au-delà de la ligne d'arrivée, lors du dernier tour de circuit :**

 L'Aspiration n'est plus autorisée (vous ne pouvez pas non plus utiliser l'Aspiration pour franchir la ligne d'arrivée).

 La vitesse limite des virages est ignorée. Après la ligne d'arrivée, avancez aussi loin que possible.

À la fin de la **manche**, retirez de la piste toutes les voitures qui ont franchi la ligne d'arrivée et placez-les dans l'ordre sur le Hall of Fame sur le plateau. Continuez à jouer jusqu'à ce que toutes les voitures atteignent l'arrivée (Attribuez l'adrénaline à la dernière ou aux deux dernières voitures en fonction du nombre de voitures qui ont commencé la course, et non des voitures encore en jeu).

## DÉMARREZ VOS MOTEURS !

La partie peut commencer !

Nous vous suggérons de jouer quelques parties avant de lire les règles concernant le module Atelier ou les Légendes dans l'autre livret.

Constituez votre main de départ de 7 cartes, si ce n'est pas déjà

fait et engagez la première manche (commencez à l'étape 1 : Choix d'un rapport).





# CRÉDITS

Conçu et développé par Sidekick Studio



**Auteurs :** Asger Harding Granerud et Daniel Skjold Pedersen

**Illustrations et Conception Graphique :** Vincent Dutrait

**Conception Graphique et Mise en page :** Cyrille Daujean

Les auteurs tiennent à remercier leurs incroyables familles pour leur indéfectible soutien à leurs projets les plus fous.

Ils veulent également adresser de chaleureux remerciements à tous leurs amis et à tous les testeurs qui leur apportent leur aide depuis des années : Adam K. Wegge, Allan Kirkeby, Amalie Bülow Nielsen, Anders Hebert, Andreas Skjold Liberoth, Andreas Skov Esbech, Bastian Borup, Bo Frederiksen, Daniel Engsvang, Daniel Greve, Danny Halstad, Dennis Friis Skram, Eivind Petersen, Jacob Engelbrecht-Gollander, Jacques Dahl, Jakob Lind Olsen, Jeppe Skafte Johansen, Joachim Christoffersen, Johan Friis Skram, Jon Høj, Julie Nielsen, Kasper Mackeprang, Keith Edwards, Kristian Hedeboe Hebert, Kristoffer Enggaard, Lars Wagner Hansen, Lasse Poulsen, Lau Korsgaard, Lise Thygesen, Mads Fløe, Mads Laurits Hansen, Martin Holst, Mathias Eilenberg, Morten Blaabjerg, Morten Lund, Morten Rodam, Nichole Chambless, Nick Pilegaard, Ole Palnatoke Andersen, Per Larsen, Rasmus Faber, Rasmus Schou Christensen, René Christensen, René Ørsig Hansen, Steffen Bunch Morsing, Søren Hebbelstrup, Thore Nellemann, Tine Ann Christensen, Tobias Prentow, Troels Panduro, Ulrik Morten Madsen, Valdemar Dahlgaard, les participants des Superhero Meetups, le Bastard Café, le Giants Club et les Nordic Game Artisans.

L'illustrateur tient à remercier chaleureusement Peter Hutton pour ses encouragements et son attention. Son travail a été une source d'inspiration et a ouvert de nouveaux horizons pour enrichir l'univers de Heat.

Days of Wonder and the Days of Wonder logo are registered trademarks of Days of Wonder, Inc. and copyrights © 2022 Days of Wonder, Inc. All Rights Reserved.

## Days of Wonder Online

Enregistrez votre jeu

Rejoignez la communauté en ligne des joueurs de *Days of Wonder Online*. Vous y trouverez les adaptations numériques de certains de nos jeux.

Pour utiliser votre code, ajoutez-le à votre compte ou créez-en un sur notre site et suivez les instructions. Vous pouvez aussi trouver des informations sur les autres jeux *Days of Wonder* en vous rendant sur :

[WWW.DAYSOFWONDER.COM](http://WWW.DAYSOFWONDER.COM)



# HEAT

## RÈGLES AVANCÉES et CHAMPIONNAT

**STOP!**

Apprenez à jouer à Heat en lisant le livret des règles d'abord. Nous vous suggérons de jouer quelques parties avec ces règles de base avant de passer aux règles avancées et au système de championnat.

Ce livret présente les voitures personnalisées, les Légendes (pilotes artificiels) que vous pouvez affronter dans les parties solo et multijoueurs, ainsi que les règles relatives à la météo et aux conditions de la piste. Ces règles et modules peuvent être introduits progressivement, une fois que vous connaissez les règles de base, pour vous confronter à de nouveaux défis. Vous pouvez également jouer une saison complète, en utilisant le système de championnat qui intègre tous les modules ! Si vous vous sentez plus compétitifs et souhaitez relever un défi différent, vous pouvez également essayer le mode Tournoi.

ASGER HARDING GRANERUD  
DANIEL SKJOLD PEDERSEN


DAYS OF  
WONDER



# Matériel supplémentaire

Les modules avancés présentés ici peuvent être utilisés individuellement ou dans n'importe quelle combinaison. Voici les éléments de jeu à ajouter à vos parties, module par module :

## Module Atelier


 34 cartes  
Amélioration ordinaire



 62 cartes Amélioration avancée



## Module Légendes


 1 Fiche Légendes




 10 cartes  
Légendes



## Module Météo et conditions de la piste


 6 jetons Météo




 12 jetons État de la piste



## Système de Championnat

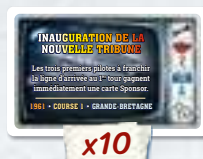
 1 Fiche Championnat



 2 Silhouettes  
Presse



 10 cartes Évènement



 4 cartes Circuit



 35 cartes  
Sponsor



 1 carnet de fiches de score

 ce livret de règles





# Module Atelier

Dans le module Atelier, chaque joueur construit sa propre voiture personnalisée avec 3 cartes Amélioration. Les cartes Amélioration de départ ne sont pas utilisées dans ce module, remettez-les donc dans la boîte.

Utilisez plutôt les cartes Amélioration qui sont divisées en 2 niveaux : les améliorations ordinaires et les améliorations avancées, identifiées par l'icône ci-contre.



Pour vos premières parties avec le module Atelier, nous vous recommandons de n'utiliser que les cartes Amélioration ordinaire. Quand vous serez familier avec ce module, ajoutez les cartes Amélioration avancée.

## Cartes Amélioration


Les cartes Amélioration sont classées en plusieurs catégories en fonction de la façon dont elles modifient les voitures de course. Il n'y a aucune restriction quant à l'inclusion de ces catégories dans vos parties. Elles sont décrites ici, sans ordre précis, afin que vous ayez une idée de l'impact qu'elles auront sur le jeu.

### Cartes Heat supplémentaires

Ces cartes Amélioration fonctionnent exactement de la même manière que les cartes Heat classiques. La seule différence est qu'au début de la partie, on les met dans le paquet de cartes plutôt que dans le Moteur (comme les autres cartes Amélioration).



### 4 roues motrices

Les premiers essais de ce système avaient pour but de transférer toute la puissance du moteur au tarmac par l'intermédiaire des 4 roues, mais ont entraîné une perte de tenue de route. Ces cartes ont un potentiel de vitesse ou de refroidissement élevé mais réduisent également le contrôle puisqu'elles ajoutent des symboles .



### Freins

Tout l'art du freinage consiste à prendre la décision de doubler ou d'appuyer sur le frein le plus tard possible, tout en restant sur la piste. Ces cartes vous proposent de choisir entre plusieurs valeurs de vitesse en fonction de la situation.



### Système de refroidissement

Ces cartes permettent une conduite plus stable et plus propre ; une meilleure gestion du carburant et moins de stress pour la voiture. Ce sont des cartes de refroidissement.



### Carrosserie

Une voiture plus sûre, mieux équilibrée et qui ne sous-vire pas. Ces cartes vous permettent de défausser des cartes Stress.



### R.P.M.

Un moteur puissant permet à votre voiture de réagir plus rapidement. Lorsqu'elles sont jouées à des moments clés, ces cartes vous permettent d'accélérer plus facilement pour dépasser vos adversaires. Ce sont des cartes qui vous aident à vous faufiler et à doubler sur toute la piste, mais qui sont plus efficaces dans et autour des virages.



### Pneus

Ici tout est question d'adhérence. Ces cartes vous permettent d'aller plus vite dans les virages ou de sacrifier l'adhérence pour beaucoup de refroidissement.



### Aileron

Il fournit de l'appui dans les virages. Ces cartes vous aident à conduire plus vite dans les virages, mais elles sont aussi peu fiables et nécessitent l'utilisation de Heat.



### Turbocompresseur

Un moteur plus gros vous donne plus de puissance mais augmente également le poids et l'usure. Ce sont les cartes avec les valeurs les plus élevées, mais les jouer nécessite l'utilisation de Heat.



### Carburant

Le carburant de course est très réglementé. Ce sont les cartes « illégales » de supercarburant.



### Pédale des gaz

La voiture réagit plus rapidement à la pression sur l'accélérateur. Ces cartes peuvent être jouées en plus de celles initialement programmées, ce qui augmente votre vitesse globale.



### Suspension

En vous offrant une conduite plus souple, ces cartes peuvent être jouées manche après manche.





## Personnalisation des voitures

Après avoir placé les voitures sur la grille de départ, mais avant de commencer la course, vous passerez par 3 tours de choix de cartes Amélioration. À chaque tour, vous sélectionnez une carte Amélioration, pour un total de 3 par joueur. C'est la dernière étape de la configuration avant de tirer 7 cartes dans votre main.

**Démarrage rapide :** Vous pouvez aussi expérimenter ce module en mélangeant simplement le paquet de cartes Amélioration ordinaire et en en distribuant 3 à chaque joueur au hasard.

Mélangez le paquet de cartes Amélioration. Placez au milieu du plateau autant de cartes Amélioration face visible que le nombre de joueurs + 3. C'est le marché pour le premier tour de choix. Chaque joueur prend alors une carte dans le marché en respectant la procédure suivante :


- **1<sup>er</sup> tour :** choisissez dans l'ordre inverse de la grille de départ. Le premier choix est fait par le joueur dont la voiture est la **dernière**. Continuez jusqu'à ce que tout le monde ait pris une carte. Ensuite, défaussez les cartes restantes et créez un nouveau marché pour le deuxième tour.
- **2<sup>e</sup> tour :** choisissez dans l'ordre de la grille de départ. Le premier choix est fait par le joueur dont la voiture est la **première**. Continuez jusqu'à ce que tout le monde ait pris une carte. Ensuite, défaussez les cartes restantes et créez un nouveau marché pour le troisième tour.
- **3<sup>e</sup> tour :** Comme lors du premier tour, choisissez dans l'ordre inverse de la grille de départ. Continuez jusqu'à ce que tout le


monde ait pris sa troisième et dernière carte. Ensuite, défaussez les cartes restantes.

Tous les joueurs mélangent leurs 3 cartes Amélioration dans leur paquet avant que la course ne commence.

## Utilisation des cartes Amélioration


### Pendant l'étape Révélation et déplacement

La plupart des cartes Amélioration donnent une valeur de vitesse fixe et tout ce que vous devez faire dans ce cas est d'ajouter cette valeur à votre vitesse comme vous le feriez avec des cartes de base ordinaires. Certaines d'entre elles, en revanche, comportent des symboles  ou plusieurs valeurs parmi lesquelles vous pouvez choisir.

Lorsque vous révéléz vos cartes, commencez toujours par vous occuper des symboles  en suivant la procédure habituelle décrite en page 5 du livret de règles pour chacun d'entre eux.

Ensuite, choisissez la valeur de toute carte Amélioration qui vous donne le choix et additionnez ces valeurs pour obtenir une vitesse finale.

### Pendant l'étape Réaction


La plupart des cartes Amélioration comportent des symboles qui ont un impact sur vous. L'ordre dans lequel vous les appliquez au cours de l'étape Réaction (étape 5) est toujours à votre discrétion. Certains sont facultatifs et peuvent ne pas être appliqués, mais d'autres doivent l'être car ils représentent le coût du jeu de la carte Amélioration ; ils sont identifiés par l'icône Obligatoire .

## Symboles obligatoires



### Surchauffe

Prenez # cartes Heat de votre Moteur et placez-les sur votre défausse.

**Note :** Si vous avez joué par erreur une carte Heat dont vous ne pouvez pas payer le coût en Heat, défaussez-la et jouez une carte de base aléatoire de votre paquet à la place en suivant le système décrit pour les symboles  en page 5 du livret de règles.



### Rebuts

Défaussez la première carte de votre paquet # fois.



### Vitesse limite modifiée

La vitesse limite des virages que vous franchissez au cours de cette manche est modifiée par # pour vous ; «+» signifie que vous pouvez aller plus vite, «-» que vous devez aller moins vite.



### Refroidissement

Prenez jusqu'à # cartes Heat dans votre main, et remettez-les sur votre Moteur.



### Aspiration améliorée

Si vous choisissez d'utiliser l'Aspiration lors de l'étape 6, les 2 cases habituelles peuvent être augmentées de #.



### Réduction du stress

Vous pouvez immédiatement prendre jusqu'à # cartes Stress dans votre main et les placer dans votre défausse.



### Récupération

Lors de l'étape 9, vous pouvez placer cette carte sur le dessus de votre paquet au lieu de la défausser.

## — Symboles optionnels —



### Sauvetage

Vous pouvez regarder votre défausse et y choisir jusqu'à # cartes. Mélangez ces cartes dans votre paquet.





### Jeu direct

Vous pouvez jouer cette carte directement depuis votre main pendant l'étape 5 (Réaction). Si vous le faites, elle s'applique comme si vous l'aviez révélée pendant l'étape 3, que ce soit pour sa valeur ou pour ses symboles.



### Accélération

Vous pouvez augmenter votre vitesse d'un point pour chaque symbole  que vous avez joué pendant cette manche (par l'effet d'une Amélioration, du Stress ou d'un Boost par exemple). Si vous choisissez d'appliquer cet effet, vous devez le faire pour tous les symboles  joués et cela augmente votre vitesse pour les franchissements de virages (étape 7).



# Module Légendes

Les Légendes sont des pilotes artificiels que vous pouvez affronter en mode solo ou comme adversaires supplémentaires dans les parties multijoueurs. Elles sont contrôlées à l'aide du paquet de cartes Légendes. Tout comme les joueurs, si une Légende est proche d'un virage, elle essaiera de le franchir mais échouera parfois. Si elle en est loin, elle s'en approchera aussi vite que possible, sans le franchir.

Nous suggérons d'ajouter des Légendes à vos courses s'il y a moins de 4 joueurs dans la partie, et d'ajouter un minimum de deux Légendes si vous en ajoutez. Cependant, il n'y a pas de bon ou de mauvais choix, alors n'hésitez pas à expérimenter.

## Mise en place

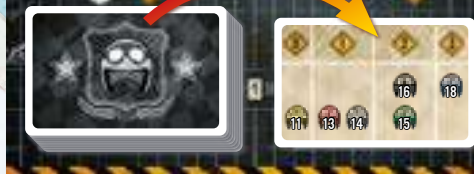
- Mélangez les 10 cartes Légendes et placez-les face cachée sur la Fiche Légendes.
- Choisissez le nombre de Légendes que vous voulez ajouter à votre partie et ajoutez une voiture inutilisée pour chacune d'entre elles lorsque vous remplissez la grille de départ au hasard.

## Jouer les Légendes

À chaque manche, **lorsqu'il est temps pour la première Légende de se déplacer lors de l'étape Révélation et déplacement**, révéléz la carte du dessus du paquet Légendes. La carte retournée sera utilisée par **toutes** les Légendes pour cette manche. Chaque légende effectue le mouvement A ou B en fonction de la position de sa voiture sur la piste par rapport à la Ligne des Légendes.

La Ligne des Légendes aide les pilotes artificiels à décider comment aborder les virages. S'ils l'ont dépassée, ils aborderont la courbe de manière plus agressive, mais s'ils ne l'ont pas encore atteinte pour le virage à venir, ils se contenteront de s'approcher le plus possible de la Ligne de virage sans la franchir.

*Vert, Rouge, Bleu et Jaune sont des Légendes. En page suivante, appliquons leur l'effet de la carte Légende révélée pour cette manche.*



## A\ Franchissement de virage

Si une Légende a traversé la Ligne des Légendes (sa voiture est située entre cette ligne et la prochaine Ligne de virage), additionnez la vitesse limite du virage à venir et la valeur du losange qui correspond à la couleur du casque de la Légende active sur la carte Légende qui a été révélée pour cette manche. Déplacez alors sa voiture d'autant de cases que la somme obtenue.

**Note :** Une Légende ne peut jamais franchir 2 Lignes de virage dans la même manche. Si cette situation est sur le point de se produire, placez la Légende sur la première case avec un emplacement disponible avant la deuxième Ligne de virage.

## B\ Approche du virage

Une Légende qui n'a pas traversé la Ligne des Légendes s'approchera le plus possible de la Ligne de virage, sans la franchir. 2 cas peuvent se produire :

- Si la Légende peut se déplacer à sa vitesse maximale (le nombre qui figure dans le casque de sa couleur sur la carte Légende) **sans** franchir la prochaine Ligne de virage, alors c'est ce qu'elle fait.
- Si déplacer la Légende d'autant de cases que sa vitesse maximale lui ferait franchir la Ligne de virage, alors, à la place, positionnez sa voiture **sur la case** dont le numéro correspond au losange associé au casque de sa couleur sur la carte (entre 0 et 3).

## Notes additionnelles

- Les Légendes n'utilisent jamais l'Aspiration, ne paient jamais de Heat et ne refroidissent pas leur moteur.
- Les Légendes comptent quand il s'agit de déterminer qui bénéficie de l'adrénaline même si elles n'en bénéficient pas elles-mêmes.
- Quand le paquet de cartes Légendes est épuisé, mélangez les 10 cartes pour en reconstituer un.

**Légendes Pro:** Vous pouvez augmenter le niveau des Légendes en augmentant leur vitesse maximale sur toutes les cartes de un voire plus. Les auteurs jouent en général contre des Légendes avec des vitesses maximales augmentées de 2.







Vert a traversé la Ligne des Légendes et avance donc de 5 cases (3 pour la vitesse limite du virage plus 2 pour la valeur du losange sur la carte). Le virage est franchi !  
 Rouge a traversé la Ligne des Légendes et avance donc de 4 cases (3 pour la vitesse limite du virage plus 1 pour la valeur du losange sur la carte). Insuffisant pour franchir le virage, ce sera pour la prochaine manche !  
 Bleu n'a pas traversé la Ligne des Légendes et a une vitesse maximale de 18 ce qui est trop (ça lui ferait franchir la Ligne de virage). La voiture bleue est donc positionnée sur la case n°3 (la valeur dans le losange).  
 Jaune n'a pas traversé la Ligne des Légendes et a une vitesse maximale de 11.  
 La voiture jaune avance de 11 cases.

## Module Météo et conditions de la piste

Vous pouvez modifier n'importe quel circuit en ajoutant des jetons Météo et État de la piste avant le départ de la course.

Mettez en place ce module avant de choisir vos cartes Amélioration pour que vous puissiez prendre les changements en considération au moment de personnaliser vos voitures.

- Mélangez les 6 jetons Météo et piochez-en un qui s'appliquera à la course. Posez le sur le panneau d'affichage sur le plateau et ajustez le nombre de cartes Heat et Stress dont vous aurez besoin en fonction de l'effet de ce jeton ①.

- Mélangez les 12 jetons État de la piste et piochez-en autant que le nombre de virages du circuit. Les autres jetons ne seront pas utilisés pour cette course. Révélez un des jetons piochés pour chaque virage, dans l'ordre de la piste. Si le jeton montre le symbole (⊙↔⊙), il modifie le prochain secteur (toutes les cases entre cette Ligne de virage et la prochaine). Dans ce cas, placez-le sur la tente de ce secteur à côté de la piste ②. Les jetons qui n'ont pas de symbole secteur modifient le virage en lui-même ③.






## Jetons État de la piste

Les jetons État de la piste ont un effet permanent sur certains virages ou secteurs de la piste et ajoutent des symboles qui doivent être pris en compte pendant la manche.



Les jetons qui présentent l'icône  sont obligatoires, tandis que les autres sont facultatifs. Vous pouvez choisir à quel moment les appliquer exactement comme pour ceux des cartes Amélioration.

## Modificateurs de virages



### Vitesse limite modifiée

La vitesse limite est augmentée de 1.



### Vitesse limite modifiée

La vitesse limite est réduite de 1.



### Virage dangereux

Si votre vitesse est supérieure à la vitesse limite quand vous franchissez cette Ligne de virage, le coût total en Heat que vous devez payer est augmenté de un.

## Modificateurs de secteurs



### Aspiration améliorée

Si vous choisissez d'utiliser l'Aspiration lors de l'étape 6, les 2 cases habituelles peuvent être augmentées de 1. Votre voiture doit être dans ce secteur avant que vous ne preniez l'Aspiration.



### Régulation de la chaleur

Ne payez pas de Heat pour booster dans ce secteur (toujours limité à un boost par manche). Votre voiture doit être dans ce secteur au moment où vous boostez.



### Météo

L'effet de la météo s'applique à ce secteur. Voyez le jeton Météo pour connaître son effet (expliqué ci-dessous).

## Préparation de la voiture (avant la course)



Mélangez une carte Stress supplémentaire dans votre paquet.



Retirez une carte Stress de votre paquet.



Placez une carte Heat supplémentaire dans votre Moteur.



Retirez une carte Heat de votre Moteur.



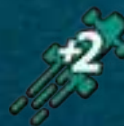
Mélangez 3 de vos cartes Heat dans votre paquet.



Placez 3 de vos cartes Heat dans votre défausse.

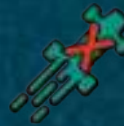
## Effet de la météo

(sur les secteurs avec un jeton État de la piste Météo)



### Aspiration améliorée

Si vous choisissez d'utiliser l'Aspiration lors de l'étape 6, les 2 cases habituelles peuvent être augmentées de 2. Votre voiture doit être dans ce secteur avant que vous ne preniez l'Aspiration.



### Pas d'Aspiration

Vous ne pouvez pas prendre l'Aspiration à partir de ce secteur (vous pouvez entrer dedans grâce à l'Aspiration).



### Bonus de refroidissement

1 point de refroidissement supplémentaire dans ce secteur pendant l'étape Réaction



### Pas de refroidissement

Il n'est pas autorisé de refroidir son moteur dans ce secteur pendant l'étape Réaction.

## Jetons Météo

Les jetons Météo modifient la préparation des voitures pour tous les joueurs **avant** la course. Ils peuvent aussi avoir un effet sur certains secteurs de la piste **si un jeton État de la piste Météo est en jeu**. Dans ce cas, appliquez l'effet du symbole en bas à droite du jeton Météo à ce secteur.





# Systeme de Championnat

**V**otre voiture bondit de la ligne de départ lors de la première course de la saison 1961 et vous souriez en constatant que vous avez laissé votre principal rival sur place. Vivez une saison complète en améliorant votre voiture entre les courses, en vous adaptant aux conditions météorologiques imprévisibles et en profitant des opportunités pour devenir une star des médias et attirer de nouveaux sponsors. Pendant vos courses, accumulez le plus de points et devenez le nouveau champion du monde.

Une fois que vous avez l'habitude des différents modules, vous pouvez les utiliser tous et enchaîner plusieurs courses pour faire un championnat. Dans ce jeu, vous trouverez 3 saisons de championnat « historiques » : 1961 (3 courses), 1962 (3 courses) et 1963 (4 courses). Nous vous suggérons de commencer par la saison 1961. Vous pouvez aussi mélanger les cartes Évènement et créer votre propre saison de 4 courses (voir page 10).

## Mise en place du championnat

- Décidez quelle saison vous voulez courir et prenez les cartes Évènement et Circuit correspondantes.
- Chaque joueur choisit une couleur et prend la voiture, le tableau de bord, le levier de vitesse et les 12 cartes de base correspondantes. Les cartes Amélioration de départ ne sont pas utilisées et peuvent retourner dans la boîte.
- Prenez une fiche de score que vous utiliserez pour tout le championnat
- Placez la fiche Championnat à côté du plateau. Elle vous servira à organiser les jetons et les paquets de cartes (qui ont le même dos) ainsi que la carte Évènement actuelle.
- Mélangez les cartes Sponsor pour constituer le paquet Sponsor et placez-le face cachée sur son emplacement de la fiche Championnat.
- Décidez si vous voulez jouer seulement avec les Améliorations ordinaires, seulement avec les Améliorations avancées ou avec toutes les Améliorations. Remettez dans la boîte celles que vous ne souhaitez pas utiliser (elles ne seront pas utilisées cette saison) et mélangez les autres pour constituer le paquet Améliorations et placez-le face cachée sur son emplacement de la fiche Championnat.
- Mélangez les jetons Météo et placez-les en une pile face cachée sur la fiche Championnat.
- Mélangez les jetons État de la piste et placez-les en une pile face cachée sur la fiche Championnat.
- Placez les cartes Heat et Stress face visible pour former une réserve à côté de la fiche Championnat.

**Meilleur de tous les temps !**  
Jouez les saisons 1961, 1962 et 1963 à la suite pour déterminer le meilleur pilote de tous les temps. À la fin de chaque saison, chaque joueur conserve une de ses cartes Amélioration pour la saison suivante.

## Avant chaque course

- Trouvez la carte Évènement qui correspond à la course (regardez les informations de saison et de numéro de course en bas des cartes) et placez-la face visible sur son emplacement de la fiche Championnat. Cette carte vous indiquera aussi quel circuit utiliser. Placez le plateau correspondant au milieu de la table et prenez la carte circuit associée.
- Placez les voitures sur la grille de départ. Pour la première course, placez-les au hasard. Pour les courses suivantes, placez-les dans l'ordre du classement général du championnat : le joueur qui a le plus de points de championnat prend la pole position, et ainsi de suite. En cas d'égalité au classement, placez d'abord la voiture du joueur le mieux classé dans la course précédente.
- Effectuez ensuite les étapes indiquées à droite de la carte Évènement de haut en bas.







● **Atelier** : On ajoute une seule carte Amélioration au début de chaque course. La voiture va ainsi s'améliorer progressivement au cours de la saison. Placez au milieu du plateau autant de cartes Amélioration face visible que le nombre de joueurs + 3. Chacun à son tour, en commençant par le dernier sur la grille de départ et en la remontant, chaque joueur choisit une carte et la place devant lui face visible. Quand tout le monde a choisi une carte, le dernier joueur sur la grille de départ peut choisir d'échanger une des cartes Amélioration qu'il a déjà contre une de celles qui restent sur le marché. Enfin, remélangez les cartes qui restent dans la pile de cartes Amélioration.



● **Sponsor** : Chaque joueur pioche autant de cartes Sponsor qu'indiqué sur la carte Évènement. Ces cartes seront intégrées dans leur main de départ de 7 cartes. Voyez les règles des cartes Sponsor en page 10.



● **Presse** : Placez une silhouette Presse sur le plateau près de chaque virage indiqué sur la carte Évènement (utilisez la carte Circuit pour les repérer sur le plateau). Voyez les règles de la Presse en page 10.



● **Météo et conditions de la piste** : Piochez le jeton Météo du dessus de la pile et placez-le face visible sur le panneau d'affichage sur le plateau. Chaque joueur prend alors le nombre de cartes Heat et Stress indiqué sur ce panneau, en prenant en compte les modifications du jeton Météo. Piochez un jeton État de la piste par virage et posez-les sur le plateau, comme indiqué en page 6.

● **Évènement spécial** : Lisez l'évènement spécial de la carte Évènement à voix haute pour que tout le monde soit au courant. Il peut s'agir d'un changement de mise en place ou de règles ou d'un défi particulier.

● Placez votre tableau de bord devant vous. Mélangez vos 12 cartes de base, vos cartes Amélioration (sans oublier celle que vous venez de choisir), les cartes Sponsor que vous pourriez avoir d'une course précédente et vos cartes Stress ensemble et placez le paquet ainsi obtenu sur l'emplacement de gauche de votre tableau de bord. Placez les cartes Heat face visible sur votre Moteur au milieu du tableau de bord et positionnez votre levier de vitesse sur le premier rapport.

● Prenez les cartes Sponsor que vous avez reçues au début de cette manche dans votre main et piochez des cartes de votre paquet jusqu'à atteindre la taille de main requise (en général 7 cartes, sauf en cas de modification par un évènement spécial). Ce sont vos cartes pour la première manche. Vous êtes maintenant prêts à commencer !

## Après chaque course

- Notez sur la fiche de score les points que chaque pilote a gagnés pendant cette course comme indiqué sur le Hall of Fame ci-dessous.

**Hall of Fame**

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1 GB	6	3	4	9								
2 USA	4	3	9	6								
3 ITALIA												
4												

- Tous les joueurs conservent leur cartes Amélioration et les cartes Sponsor qu'ils n'ont pas utilisées avec leurs cartes de base pour la prochaine course. Remettez les cartes Heat et les cartes Stress dans la réserve.
- Mélangez les cartes Sponsor qui ont été utilisées pendant cette course dans le paquet Sponsor.
- Mélangez le jeton Météo et les jetons État de la piste dans leurs piles respectives.
- Trouvez la carte Évènement et la carte Circuit pour la prochaine course et recommencez la mise en place.

**Sauvegarde de l'état du jeu**  
 Si vous n'envisagez pas de jouer la saison complète en une seule fois, c'est le bon moment pour vous interrompre. L'insert dans la boîte a été conçu pour vous aider à garder les éléments de jeu organisés jusqu'à la prochaine fois !



## Fin de la saison

- Le joueur qui a totalisé le plus de points de Championnat est le vainqueur. En cas d'égalité, le titre va à celui parmi les ex æquo qui était le mieux classé lors de la dernière course de la saison.

## Cartes Sponsor

Les cartes Sponsor sont des Améliorations spéciales qui ne sont utilisées qu'une seule fois. Vous les retirez du jeu à la fin de la manche où vous les jouez. Comme toute autre carte Amélioration, vous pouvez les défausser. Les cartes Sponsor non utilisées sont conservées pour la course suivante de la saison mais n'ont aucune valeur à la fin de la saison.

À chaque fois que vous gagnez une carte Sponsor, piochez la première carte du paquet Sponsor et ajoutez-la à votre main. Si le paquet est vide, mélangez les cartes Sponsor qui ont été jouées depuis le début de la course pour en constituer un nouveau. S'il est impossible de reconstituer un paquet de cette façon, vous ne gagnez rien.

**Note :** On ne gagne jamais de carte Sponsor lors d'une manche où on est parti en tête-à-queue.



## Presse

La presse internationale est regroupée dans un virage, attendant qu'un fait de course spectaculaire se produise. Cela constitue un défi permanent pour les joueurs pendant la course. Pour gagner une carte Sponsor, vous devez :

- franchir le virage grâce à l'Aspiration (à n'importe quelle vitesse),
- ou
- dépasser la vitesse limite du virage (éventuellement modifiée par un jeton État de la piste) de 2 ou plus.

**Note :** On ne peut gagner qu'une carte Sponsor par franchissement de virage où il y a la presse.



## Créer son Championnat

Pour créer votre propre championnat de 4 courses, utilisez les cartes Circuit pour déterminer un ordre aléatoire. Avant chaque course, piochez une carte Événement au hasard pour personnaliser cette course. Puis procédez à la mise en place comme d'habitude.

**Exemple :**

Le virage où est installée la presse a une vitesse limite de 4 (valeur imprimée de 3 + 1 pour l'état de la piste).

Jaune, Rouge et Bleu franchissent le virage en jouant les cartes indiquées.

- Jaune doit payer 2 Heat et gagne une carte Sponsor.
- Rouge gagne une carte Sponsor même si ce franchissement ne lui coûte pas de Heat.
- Bleu doit payer 3 Heat, mais ne gagne pas de carte Sponsor car sa vitesse ne dépasse la vitesse limite que de 1.






## Mode Tournoi

Si vous vous sentez d'humeur compétitive et souhaitez un défi plus relevé, nous vous suggérons d'essayer le Mode Tournoi :

- Personne ne déplace son levier de vitesse pendant la première étape de la manche, mais chacun joue quand même des cartes devant soi.
- Une fois que c'est à vous d'appliquer l'étape Révélation et déplacement, vous indiquez combien de cartes vous avez jouées et déplacez votre levier de vitesse dans le rapport correspondant.
- Si vous avez déplacé votre levier de 2 positions, vous devez immédiatement payer un Heat.

**Note :** Si vous avez déplacé votre levier de 2 positions par erreur alors que vous ne pouvez pas payer de Heat, ajustez le nombre de cartes jouées comme suit :

- Si l'erreur s'est produite alors que vous montiez les rapports, défaussez une des cartes jouées au hasard.
- Si l'erreur s'est produite alors que vous descendiez les rapports, ajoutez une carte de base de votre paquet à votre zone de jeu en suivant le système décrit pour les symboles  en page 5 du livret de règles.

Enfin, positionnez votre levier de vitesse sur le rapport correct.






## Symboles obligatoires



### Surchauffe

Prenez # cartes Heat de votre Moteur et placez-les sur votre défausse.

**Note :** Si vous avez joué par erreur une carte Heat dont vous ne pouvez pas payer le coût en Heat, défaussez-la et jouez une carte de base aléatoire de votre paquet à la place en suivant le système décrit pour les symboles  en page 5 du livret de règles.



### Rebuts

Défaussez la première carte de votre paquet # fois.



### Vitesse limite modifiée

La vitesse limite des virages que vous franchissez au cours de cette manche est modifiée par # pour vous ; «+» signifie que vous pouvez aller plus vite, «-» que vous devez aller moins vite.



### Usage unique

Pendant l'étape 9 (Reconstitution de la main), retirez cette carte de la partie au lieu de la défausser si elle est dans votre zone de jeu.

## — Symboles optionnels —



### Refroidissement

Prenez jusqu'à # cartes Heat dans votre main, et remettez-les sur votre Moteur.



### Aspiration améliorée

Si vous choisissez d'utiliser l'Aspiration lors de l'étape 6, les 2 cases habituelles peuvent être augmentées de #.



### Réduction du stress

Vous pouvez immédiatement prendre jusqu'à # cartes Stress dans votre main et les placer dans votre défausse.



### Récupération

Lors de l'étape 9, vous pouvez placer cette carte sur le dessus de votre paquet au lieu de la défausser.



### Sauvetage

Vous pouvez regarder votre défausse et y choisir jusqu'à # cartes. Mélangez ces cartes dans votre paquet.





### Jeu direct

Vous pouvez jouer cette carte directement depuis votre main pendant l'étape 5 (Réaction). Si vous le faites, elles s'applique comme si vous l'aviez révélée pendant l'étape 3, que ce soit pour sa valeur ou pour ses symboles.



### Accélération

Vous pouvez augmenter votre vitesse d'un point pour chaque symbole  que vous avez joué pendant cette manche (par l'effet d'une Amélioration, du Stress ou d'un Boost par exemple). Si vous choisissez d'appliquer cet effet, vous devez le faire pour tous les symboles  joués et cela augmente votre vitesse pour les franchissements de virages (étape 7).

## Jetons État de la piste Modificateurs de virages



### Vitesse limite modifiée

La vitesse limite est augmentée de 1.



### Vitesse limite modifiée

La vitesse limite est réduite de 1.



### Virage dangereux

Si votre vitesse est supérieure à la vitesse limite quand vous franchissez cette Ligne de virage, le coût total en Heat que vous devez payer est augmenté de un.



### Aspiration améliorée

Si vous choisissez d'utiliser l'Aspiration lors de l'étape 6, les 2 cases habituelles peuvent être augmentées de 1. Votre voiture doit être dans ce secteur avant que vous ne preniez l'Aspiration.



### Régulation de la chaleur

Ne payez pas de Heat pour booster dans ce secteur (toujours limité à un boost par manche). Votre voiture doit être dans ce secteur au moment où vous boostez.



### Météo

L'effet de la météo s'applique à ce secteur. Voyez le jeton Météo pour connaître son effet.

## Jetons Météo

### Préparation de la voiture (avant la course)



Mélangez une carte Stress supplémentaire dans votre paquet.



Retirez une carte Stress de votre paquet.



Placez une carte Heat supplémentaire dans votre Moteur.



Retirez une carte Heat de votre Moteur.



Mélangez 3 de vos cartes Heat dans votre paquet.



Placez 3 de vos cartes Heat dans votre défausse.

## Effet de la météo

### (sur les secteurs avec un jeton État de la piste Météo)



### Aspiration améliorée

Si vous choisissez d'utiliser l'Aspiration lors de l'étape 6, les 2 cases habituelles peuvent être augmentées de 2. Votre voiture doit être dans ce secteur avant que vous ne preniez l'Aspiration.



### Pas d'Aspiration

Vous ne pouvez pas prendre l'Aspiration à partir de ce secteur (vous pouvez entrer dedans grâce à l'Aspiration).



### Bonus de refroidissement

1 point de refroidissement supplémentaire dans ce secteur pendant l'étape Réaction



### Pas de refroidissement

Il n'est pas autorisé de refroidir son moteur dans ce secteur pendant l'étape Réaction.